

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#159

Tank X per
Amiga
1200

Paradroid

Chevy Chase

Motorhead

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Giugno 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 6

Retro gaming

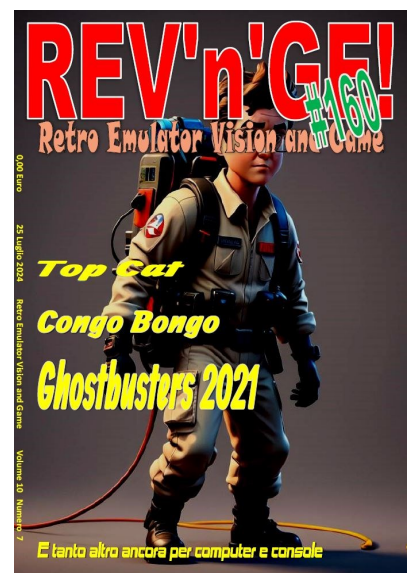
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Atari Age



EDITORIALE NUMERO 159

Numero che dovrebbe essere in piena estate anche se al momento di scrivere questo editoriale (Maggio) posso solo ipotizzare che sia così. Continua la mia collaborazione con l'IA per la gestione della posta che potrebbe essere l'ultima perché comunque non è che sia poi così interessante. Si va bene per qualche numero, ma poi diventa un po' stucchevole. Due pagine che obiettivamente non servono a niente anche se potrebbero fare da pausa tra una recensione e l'altra.

Devo dire che è un numero ricco di interessanti recensioni e soprattutto il titolo scelto per la sezione educativa che vi farà scoprire la grammatica avanzata che non è facile, ma intrigante. E poi le due recensioni multimediali dedicate alla musica anche se mi aspettavo qualcosa di più da una delle due.

La sezione Coin-Op andrà avanti per molto tempo perché ci sono migliaia di titoli da riscoprire e magari più avanti cercherò quelli più sconosciuti anche se è difficile perché anche quelli, li abbiamo sicuramente giocati.

Buona Lettura!





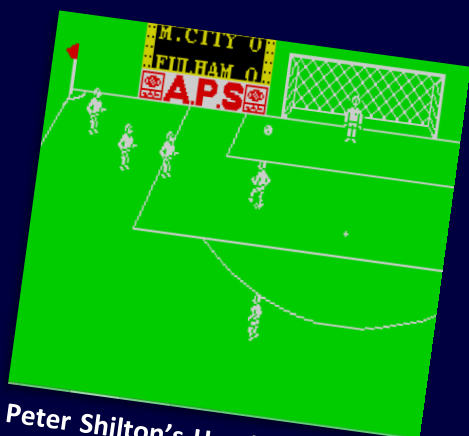
AD Infinitum - Commodore 64

E' uno sparatutto a scorrimento verticale in cui affrontare varie ondate di nemici con anche una sequenza di attracco all'astronave madre.



Hypsys - Amstrad CPC

E' uno sparatutto a scorrimento verticale con una bella grafica colorata e anche un fondale che è diverso in base ai livelli. Scoprirò giocandoci se la giocabilità sarà davvero buona oppure no.



Peter Shilton's Handball Maradona! - ZX Spectrum

Non è un gioco di calcio classico, ma impersonate il portiere e in quanto tale dovete parare tiri da varie angolazioni, calci d'angolo, di rigore e su azione. Un approccio diverso, ma non meno divertente che una partita di calcio completa



Cross City - Apple II

Un gioco in cui con la vostra auto dovete saltare da una piattaforma all'altra per raccogliere un certo numero di taniche che vi servono per passare di livello. Alcune di queste le usate per distruggere le auto nemiche.

ANTEPRIME #160



Lord of Darkness - Atari 8-Bit

Sembrerebbe un RPG, ma non sono sicuro se lo è davvero. Diciamo che dalla grafica lo sembra, però potrebbe essere un semplice Arcade 2D.



Congo Bongo - PC Booter

Un gioco Arcade molto famoso e divertente che è uscito anche in questa versione per PC per cercare di diffondersi il più possibile in tutti i mercati.



The Pursuit to Earth - Amiga

Uno sparatutto in stile Gyruss in cui gli alieni arrivano dal centro dello schermo e voi dovete distruggerli. A differenza del titolo sopracitato avete armi speciali da attivare.



Top Cat - Atari ST

Era un famoso cartone animato con una sigla bellissima e la versione a me ha lasciato un po' l'amaro in bocca perché mi aspettavo qualcosa di più simile alla serie TV.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #159**Giugno 2024**

8-Bit Bach	ZX Spectrum	35
Adventure	Vic-20	14
Candy Puzzle	Cubo CD32	31
Chevy Chase	Amstrad CPC	11
Deluxe Horse Racing Simulator	ZX Spectrum	24
Doublejaw	MSX	33
Enciclopedia Bompiani Musica	ZX Spectrum	35
Fighting Wolf AT	MSX2	12
Goal Goal Goal	Coin-Op	20
Ghost Pilots	Coin-Op	21
Golf	Acorn Atom	24
Moonwalker	Amiga	16
Motorhead	Atari ST	17
Para Assault Course	Commodore 64	9
Paradroid	Commodore 64	10
Pyramid Quest	MSX	13
Rapala Trophies	PSP	30
Rolling 95	PC-9801	18
Tank X	Amiga 1200	22

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



con l'altra muovervi e poi vi manca una terza mano per premere il pulsante di salto.

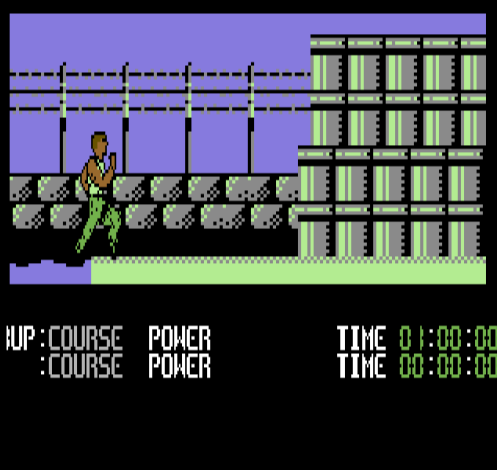
Pur avendo ben "9" discipline divise in quattro percorsi l'unica foto del percorso che ho fatto è sufficiente perché, come già detto, la grafica è la stessa con l'aggiunta o la rimozione degli ostacoli.

A quanto pare imitare/clonare *Combat School* era impossibile.

L'unica cosa che poteva giustificare il suo acquisto era che da solo costava poco oppure lo trovavate in una compilation di quattro giochi Zeppelin Games: **Soccer Manager**, **Mountain Bike** e **Rally Simulator**.

Sempre da Zeppelin Games un titolo che assomiglia molto a quello che avete letto lo scorso numero e anche questo multi evento in cui siete un militare in fase di addestramento.

Questa volta avete nove "discipline" divise in quattro percorsi in cui esercitarvi in tre modalità che sono la pratica, l'addestramento e l'anteprima. Le prime due le giocate attivamente, prima facendo un po' di pratica e poi la competizione. La modalità "anteprima" serve solo a farvi vedere come sono i quattro percorsi.



Nella modalità "pratica" potete accedere a tutte le discipline liberamente senza modificare la loro difficoltà. Nella modalità "competizione" potete modificare la difficoltà e scegliere solo uno dei quattro percorsi e non sapete che tipo di prova dovete affrontare.

In realtà sono tutte uguali con lo stesso identico scenario grafico in cui vengono aggiunti degli

ostacoli che dovete superare.

La visuale è solo laterale e ha un sistema di controllo odioso e vi consiglio attivamente di fare tantissima pratica anche se non serve ad un granché.

In alcune discipline dovete saltare piccoli laghetti, saltare muri e dovete farlo in base alla velocità. In alcuni casi se cadete in acqua non ripetete il salto, ma lo superate automaticamente; in quelli dove siete obbligati a scalare o saltare non potete tornare indietro, ma sbattere contro l'ostacolo che vi fa rimbalzare all'indietro ad una distanza tale da prendere di nuovo la rincorsa e riprovare. In altri lo sbaglio è letale e avete solo una vita a disposizione.

Il problema è il controller perché dovete muovere forsennatamente la levetta del joystick a destra e sinistra e poi premere il pulsante di fuoco per fare un salto o per cercare di scalare un muro. Fare queste due cose con due mani è impossibile perché dovete tenere con una mano il joystick/joypad,

Il problema di questo gioco è il sistema di controllo che è ingestibile con solo due mani. Se dovete premere il pulsante di fuoco viene da sé che dovete smettere di muovere la levetta e se lo fate non riuscirete mai a superare un ostacolo.

1988, ZEPPELIN GAMES

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	0
EMOZIONE	0
GLOBALE	3



Trailer

COMMODORE 64

Briefing

Paradroid.

Hewson Consultants Ltd.
presents

Paradroid

© Graftgold Ltd. 1985.

Plug your joystick into port 2

Un gioco della mia infanzia informatica con il quale cercavo di capirne il significato e di completare le missioni. Semplice, ma intrigante gioco di esplorazione molto simile a *Gauntlet* con un sistema di controllo immediato.

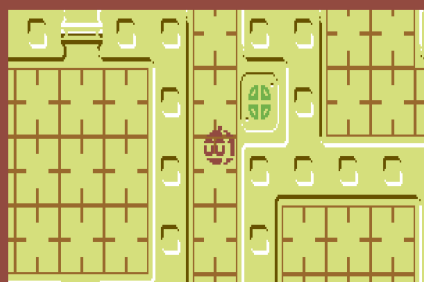
Di fatto è uno sparatutto a scorrimento multiplo con visuale dall'alto in cui guidate un piccolo robot sferico che rotola nei vari labirinti sparando ai nemici e collegandovi a dei terminali per avere delle informazioni relative alla mappa del livello in corso e dove sono le uscite. I livelli sono otto e sono delle astronavi nemiche che dovete distruggere.

Non avete delle vite classiche, ma una sola con una quantità di energia che non è sufficiente a superare i vari livelli e quindi dovete cercare dei terminali per ripristinarla.

La vera difficoltà sono i nemici, anche loro robot sferici che vi inseguono non appena entrate in

Transfer

Paradroid.

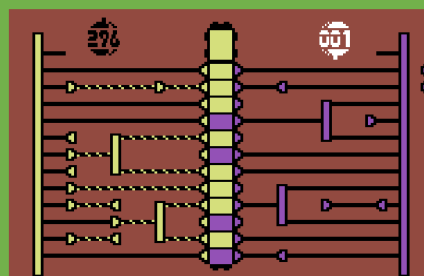


continuazione e quindi tra un colpo e l'altro siete esposti al contatto con i nemici e delle loro armi. Per quanto riguarda il laser non

Finish #52

Paradroid.

10400



sparate semplicemente premendo il pulsante di fuoco, ma dovete scegliere una direzione e nello stesso momento premere il pulsante del joystick.

Se la visuale dall'alto vi permette di vedere i vari corridoi del piano in corso e i vari terminali, non vi permette di vedere i nemici che appariranno solo quando aprite le porte. Alle volte fuggono, altre volte vi inseguono.

Quando vi avvicinate ad un robot potete prendere il controllo tenendo premuto il pulsante di fuoco, ma attenzione che non è una cosa automatica.

Entrate in un mini gioco in cui dovete superare le sue difese interne e se non ci riuscite verrete distrutti.

Non ha una trama complicata o sotto missioni da completare: dovete distruggere tutti i robot dell'astronave e poi fuggire tramite un ascensore che non sono mai riuscito a trovare.

Nella sua immensa semplicità è un gioco che vi tiene incollati al monitor. Cercare di distruggere tutti i robot nemici, cercare di prendere il controllo attraverso un mini gioco di controllo mentale e poi usarlo per distruggere i suoi stessi compagni.

E' ripetitivo perché le astronavi alla fine sono tutti uguali, ma è una sfida continua. Anche quando siete a corto di energia dovete cercare un terminale per poter sopravvivere.

Gold

1985, HEWSON CONSULTANT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

alcune stanze e che dovete distruggere con il vostro laser.

L'arma in dotazione non spara in



Una corsa automobilistica arcade tipica dei Coin-Op dell'epoca in cui erano un ibrido tra la simulazione in prima persona e azione semplice e immediata con la visuale in terza persona.

L'auto che guidate la vedete appunto in questa visuale e al tempo stesso il vostro pannello di controllo è disegnato come un volante e tutta la strumentazione che trovate all'interno della vettura.

Una giocabilità immediata perché avete solo due marce (lento e veloce) per cercare di superare tutti le auto del computer e arrivare al traguardo entro il solito e temibile tempo limite.

A differenza di altri giochi simili non ci sono incidenti perché se scontrate un'auto del computer o finite contro un albero o un oggetto a bordo strada avete solo un rallentamento che vi porta via del tempo per riprendere la velo-

cità e terminare così uno dei quattro livelli.

Il gioco è fortemente ispirato a *OutRun* che diventa il titolo di riferimento perché nella scatola vedete un'auto sportiva con un ragazzo



e una ragazza. Si cercava di attirare un po' l'attenzione del pubblico con un titolo diverso come scelta della vettura, ma una giocabilità che in qualche modo fosse simile all'Arcade di successo.

Una cosa interessante è che prima di iniziare a giocare potete scegliere il colore dell'auto e il tipo di auto (il modello classico oppure la vettura sportiva senza tettuccio).

Le auto sono di grosse dimensioni e la sensazione è che siano più grandi della strada o degli alberi e altri oggetti a bordo strada. Quest'ultima sembra un po' stretta per due auto e infatti quando incrociate due di quelle degli

avversari appaite a destra e sinistra non le potete superare nel mezzo perché non ce la fate. Mi è capitato alla prima partita e malgrado abbia rallentato per fare in modo che anche loro si superassero a vicenda non c'è stata nessuna soluzione. Sono situazioni paradossali che purtroppo capitano e l'unica soluzione è ricominciare da capo (nel video vedrete che questa cosa non è capitata e quanto sia dannatamente giocabile).

Bella la grafica decisamente colorata, buon sonoro, ma soprattutto ottima la fluidità che è un elemento importante per un gioco di guida. Difficile perché dovete fare pratica a cambiare le due marce dato che gli avversari sono bastardi e poi le curve sono complicate alla massima velocità se non avete un ottimo controller.

Dalla grafica sembra un 16-Bit e per un Amstrad CPC con solo 64k di RAM è pazzesco! Ottima la giocabilità che con un buon joystick o anche la tastiera riconfigurabile potete giocare alla massima velocità senza troppi affanni. Un gioco che vi raccomando perché è raro vedere tanta qualità grafica, ma anche di sonoro su un CPC.

Gold

1991, HI-TEC

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





Tecnicamente è fatto bene nella grafica, per le varie animazioni dei personaggi che sono riconoscibili, e poi anche un discreta musica di accompagnamento ben ascoltabile.

Difficoltà elevata perché avete solo una vita e un'energia che sembra non poter essere rigenerata.

La giocabilità è discreta perché avete due pulsanti di fuoco, uno per i pugni e l'altro per i calci e la visuale isometrica vi permette di spostarvi ovunque per lo schermo. Dovete resistere fino a quando i nemici smettono di rigenerarsi.

Un picchiaduro a scorrimento laterale isometrico per MSX2 in Giapponese e se non siete di madrelingua originale non sapete lo scenario in cui si svolge questo gioco.

La visuale isometrica vi permette di spostarvi per lo schermo in tutte le direzioni per meglio affrontare i nemici che si generano in continuazione e ogni livello non termina quando li avete sconfitti tutti, ma semplicemente quando smettono di rigenerarsi. C'è un po' di scorrimento dello schermo, ma di pochi passi, tuttavia, abbastanza scattoso.

La mentalità Giapponese nei giochi è un po' strana e lo vedrete nel tipo di nemici che affronterete. Avete solo una vita e non tanta energia e io sono riuscito a vedere solo i primi due livelli.

Nel primo ci sono due persone anziane: un uomo e una donna.

L'uomo un po' obeso, la donna è magra e sembrano in pigiama. Nel secondo livello, dopo una schermata di intermezzo in cui c'è una ragazza con un viso triste che vi dice qualcosa, combatterete contro una donna e un bambino.



In effetti sembra una cosa un po' strampalata, tuttavia, non conoscendo il Giapponese non ci è dato sapere quale è la trama di questo gioco e perché affrontate questo tipo di nemici.

Secondo me la popolazione è stata trasformata in qualche modo in zombie e quindi affrontate gente comune che vi vedono come cibo o un nemico da distruggere. Anche in giochi recenti o film che parlano di virus che trasformano la gente in zombie dovete combattere contro quelli che prima erano i vostri amici.



Il difetto è che non è stato previsto che il gioco potesse uscire dal Giappone e se alcune cose sono in inglese, potevano farne una doppia localizzazione o comunque aiutare che non era di madrelingua Giapponese.

E' un po' ripetitivo nel fatto che dovete resistere all'assalto dei nemici fino a quando questi non smettono di rigenerarsi e se per un po' va bene ad un certo vi stancate di questo sistema e smettete di giocare o aspettate di morire

1990, TECHNOLIS SOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7-



E' un gioco interessante e piacevole anche se un po' lento nel movimento del vostro esploratore. Difficile perché il colore dei mattoni e delle piattaforme sono rosse anche se queste ultime sono leggermente più scure e quindi con un po' di attenzione le noterete.

Devo dire che mi è piaciuto molto perché ci sono più soluzioni per arrivare all'uscita e dovete scegliere quella giusta in base all'aria che vi rimane. Ad ogni livello recuperate l'energia e le bombe. Ve lo raccomando!

Le piramidi non sono solo un'attrazione per turisti e amanti della storia del passato, ma anche di esploratori audaci che vogliono scoprire nuovi segreti nascosti e tombare in cerca di tesori nascosti per fini personali. Moltissimi i videogiochi dedicati a questi posti antichi, pieni di misteri e di leggende che non fanno che aumentare la voglia di creare nuove situazioni in cui immedesimare il giocatore di turno che può essere una avventuriera in cerca di gloria oppure per trovare dei tesori per guadagnare dei soldi. Un titolo postumo alla piattaforma e scritto interamente in basic, ma che ha una bella introduzione che per come è stato realizzato il gioco è abbastanza impressionante. Solitamente i giochi in questo linguaggio sono molto semplici in tutto e per tutto.



Nel gioco siete un esploratore che ha scoperto che una piramide ha dei tesori favolosi e mentre sta correndo verso l'entrata precipita in un pozzo e vi ritrovate nella sua parte interna e dovete trovare un modo per ritornare in superficie. Siete a molti metri sottoterra e avete anche poca aria a disposizione per sopravvivere.

La struttura del gioco assomiglia molto a *Lode Runner* per le dimensioni della mappa e le vostre. Il colore rosso dei mattoni con cui è costruita la stanza nasconde le piattaforme rosse che sono il percorso sicuro per trovare un modo per fuggire e in più ci sono anche trappole mortali da evitare.

Iniziate nella parte alta della stanza e dovete scendere verso la parte bassa dove si trova l'uscita. Avete solo tre bombe per fare un buco nel pavimento (e anche questo ricorda parecchio Lode Runner) per scendere verso la piattaforma sottostante. Non avete problemi di cadute. Se finite le bombe siete costretti a trovare vie alternative per arrivare all'uscita.

Un bel gioco che non risente il fatto che sia scritto in Basic e poi la lentezza non rovina assolutamente una giocabilità davvero eccellente. Anche la difficoltà è ben calibrata perché avete più di un modo per raggiungere l'uscita e le bombe vanno usate saggiamente. Prima di iniziare a muovervi dovete studiare il percorso. Ben fatto di grafica e sonoro e quindi lo promuovo in pieno.

Gold



2005, CRAPPYSOFT

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



VIC-20

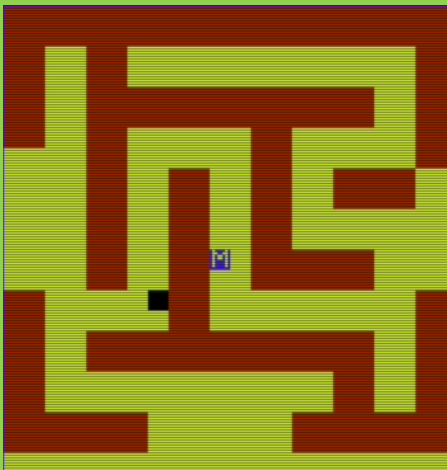
percorso è fattibile, alla lunga vi perdetevi. Sono quei giochi che necessitano il disegnare una mappa stanza per stanza su carta per vincere.

Mi è piaciuto perché una volta i giochi erano fatti per tenervi incollati al monitor anche senza una grafica strepitosa o un audio da orchestra cinematografica.

La sezione 8-Bit termina con un gioco per il Vic-20 di cui non so nulla e nemmeno cercando in rete trovate qualcosa perché il suo nome è generico e riguarda un genere: "adventure".

Sono usciti tanti titoli con questo nome, ma quasi tutti testuali. L'unico grafico è uno per Atari 2600 che assomiglia parecchio a quello del Vic-20, ma non sono sicuro se sia lo stesso gioco.

Siete un esploratore che si avventura nelle stanze labirintiche di un castello per cercare qualche cosa, forse un tesoro o forse la corona di un antico Re morto. Appena entrati nel castello, la porta dietro di voi si chiude e siete in trappola. Dovete trovare una via d'uscita tra labirinti claustrofobici e mostri che letali per l'unica vostra vita che avete.



La visuale è dall'alto, voi siete un sprite quadrato nero e le varie stanze sono labirinti quasi tutti uguali dove di tanto in tanto cambiano le porte per uscire. Girando e girando da soli senza nemici di nessuno tipo ne trovate uno che è la lettera "M" che sta per mostro e vi impedisce di passare. Attenzione che se ci sbattete contro appare una schermata di testo che vi dice che questo essere era molto arrabbiato e vi uccide. Il gioco termina e tornate al basic e per ricominciare dovete scrivere "run".

Nella sua semplicità è intrigante perché ha un livello di impegno progressivo che non è esagerato e quando trovate un nemico che blocca il passaggio dovete tornare indietro e cercare un modo per evitarlo anche se poi dovete fare una strada più lunga.

Non avete mappe da guardare e dato che le stanze sono quasi tutte uguali è facile perdersi ed anche se tenere a mente la posizione del mostro rispetto a voi per cambiare

E' talmente semplice che non nemmeno la schermata del titolo. Finito di caricare siete dentro il castello con la porta chiusa alle vostre spalle. Malgrado abbia una meccanica di gioco decisamente ripetitiva e forse noiosa nel tempo, vi intriga cercare una soluzione per finirlo e quando venite uccisi dall'unico mostro che incontrate cercate subito di riaffrontarlo di nuovo con una nuova strategia. Capiterà più di una volta che per trovare vie alternative vi ritroverete all'entrata del castello. Quando succede c'è una sensazione di sconcerto.



????, ????

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



MICHAEL JACKSON MOONWALKER

Un gioco basato sul film omonimo di *Michael Jackson* che non va confuso con la versione Arcade e le Console uscita un anno dopo e completamente diversa, ma la trama dovrebbe essere la stessa.

Mr. Big, il cattivone di turno, ha rapito dei bambini per drogarli e renderli suoi schiavi e voi nei panni del noto cantante grazie alle vostre abilità di ballerino e anche con un po' di magia dovete liberarli superando quattro livelli dove nell'ultimo dovete affrontare Mr. Big.

Ogni livello è presentato con una breve animazione che vi mostra cosa dovete fare. E' talmente difficile che vi recensisco solo il primo livello in cui dovete trovare dei pezzi di travestimento da coniglio che vi serve per fuggire dall'acclamamento di alcuni vostri fan. E' un



MOONWALKER

livello con visuale dall'alto e labirintico in cui avete una mappa con la posizione dei fan da evitare. Non avete nessun modo per difendervi e quindi solo evitare il contatto con i fan che vi uccidono al semplice contatto. Potete camminare e correre; la mappa non vi aiuta molto perché mostra solo la loro posizione, ma non i labirinti e quindi non sapete esattamente dove sono loro. In più voi siete mostrati come un puntino, ma con il colore uguale ai nemici che vi inseguono. Togliendo lo sguardo dalla mappa per giocare, quando poi la controllate di nuovo non sapete più chi sono loro e chi siete voi. L'unica cosa utile della mappa è la posizione degli oggetti che vi servono.

I fan (i vostri nemici) sanno sempre dove siete e anche se vi nascondete dietro un muro li vedete che si piazzano dall'altro lato e non si muovono più di lì impendendovi di passare. Ad un certo punto poi vi circondano.

Un'altra cosa molto negativa è che se morite ricominciate tutto da

capo, ma almeno non vi toglie gli oggetti che avete nell'inventario. Ho trovato un pezzo del costume, ma non me lo ha fatto prendere perché probabilmente vanno presi in ordine.

Avete 20 vite, ma sono inutili perché in qualunque punto voi siate se perdete ricominciate dalla posizione iniziale. Per superare il primo livello dovete imparare a memoria tutto il labirinto.

Per Amiga questa conversione da film è orrenda da tutti i punti di vista.

Musica tutta uguale che inizia dalla schermata del titolo, durante il caricamento, durante le animazioni e durante il gioco. Sempre le stesse note ripetute ad libitum.

Grafica Amiga che sembra un Commodore 64.

Il primo livello è impossibile da superare e se il buongiorno si vede dal mattino, mi immagino come siano gli altri livelli.

Un'altra patacca firmata U.S. Gold!



MOONWALKER

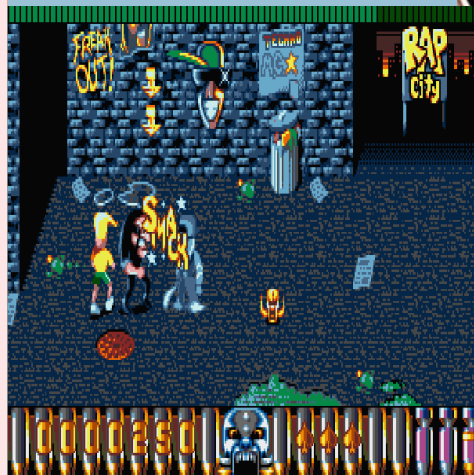
1989, U.S. GOLD

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	3,5



Un divertente picchiaduro con una grafica che in qualche modo assomiglia un po' a quella 'deformed' di alcuni giochi per le Console che porta automaticamente a sorridere nel vederla e anche quanto sia efficace per lo stile di gioco.

Siete un chitarrista in una band musicale che suona il genere Heavy Metal e i vostri compagni vengono rapiti da alcuni fan di altri generi musicali e voi con il vostro strumento dovete andare a salvarli. Niente pugni o calci, ma solo la vostra fidata chitarra che usate come una mazza per colpire gli avversari che non sembrano umani perché quando li sconfiggete si sciolgono. Questa chitarra ha



anche dei poteri magici, tuttavia, per usarli dovete caricarla raccogliendo dei bonus dai nemici. In fondo allo schermo avete disegnato delle pallottole che fanno da



panello di controllo, ma le ultime tre si colorano di viola quando raccogliete un bonus e più ne prendete e più potere magico avete.

Sconfiggendo i nemici avete vari oggetti da raccogliere: una bevanda che vi serve per recuperare l'energia che è tantissima; una specie di moneta a forma di teschio che serve per caricare la magia; un'altra bevanda che vi dà il potere di sputare una palla di fuoco che incenerisce gli avversari e dei mattoni da lanciare ai nemici.

L'Atari ST usa il joystick che due tasti di fuoco. Uno è per i movimenti e le combo da fare tenendolo premuto. L'altro serve per attivare questa super arma che cambia da livello per livello e in base alla quantità di bonus raccolti aumenta il suo potere.

I livelli sono sei e ciascuno di essi rappresenta un genere musicale con la musica di accompagnamento a tema.

Alla fine dei livelli salvate un vostro compagno automaticamen-

te e dovete fare due fasi bonus: la prima siete in moto per raccogliere tutti i potenziamenti magici e nell'altro un mini gioco per bere più birra possibile.



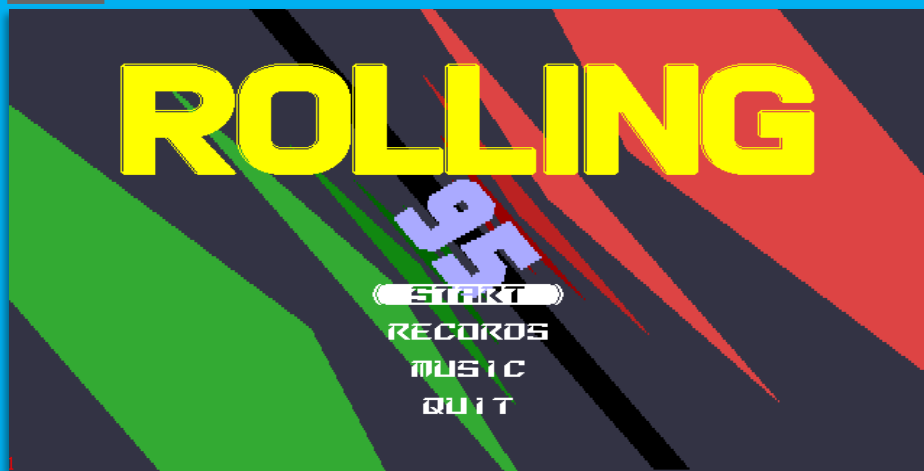
Come mi ricordavo è un bel gioco, avete una barra di energia per ciascuna vita che è lunghissima e vi permette di affrontare un sacco di nemici senza troppi patemi, ma già dal secondo livello i combattimenti cominciano ad essere più impegnativi.

Carine queste armi speciali tipo la donna che incanta solo i nemici maschi, un ragno gigante, quello che sembra un uomo gigantesco e chissà quante altre ce ne sono per distruggere tutti i nemici presenti sullo schermo. Tecnicamente fatto molto bene nel sonoro, nella giocabilità e una difficoltà ben calibrata.

Gold

992, VIRGIN GAMES

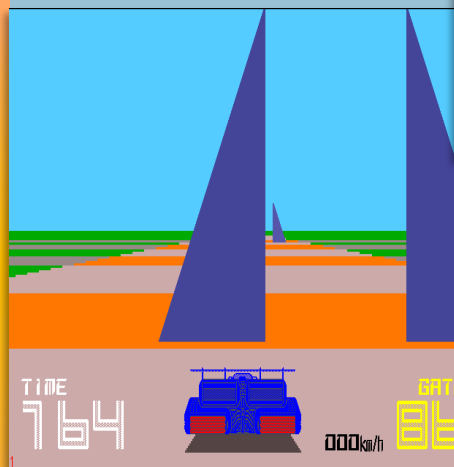
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Una corsa futuristica che cerca di esaltare il computer PC-9801 perché era basato tutto sulla velocità di questo veicolo che raggiunge normalmente la velocità di 327 km/h e usando il turbo fino a 511 km/h. La sensazione di estrema velocità era realistica perché anche la grafica seguiva questo effetto dinamico del gioco rendendolo ancora più vero di quanto lo erano gli altri giochi simili su computer e console concorrenti.

E' una corsa senza un traguardo e lo scopo è quello di superare un certo numero di porte (come nello sci) e una volta fatto cambiate il percorso.

Il fascino di questa guida innovativa era anche la visuale in terza persona che mescola quella di una corsa automobilistiche e quella di un simulatore di volo.



Quando vi spostate a destra e sinistra la strada si inclina come il terreno quando volate con un aereo e questa cosa insieme alla velocità

lo rende un po' particolare e richiede quindi una grande abilità nel riuscire a pilotare questa macchina futuristica e centrare tutte le porte.

Questo gioco è il seguito o riedizione di quello originale chiamato **Rorilori Rolling** e l'unica differenza è che in **Rolling 95** è stata aggiunta la modalità "Easy Training" che serve per fare pratica con il percorso e l'alta velocità.

La prova di guida è davvero notevole, non tanto per la velocità, ma direi per sua fluidità e questo



sistema della strada che si piega nella curve è decisamente innovativa per l'epoca (il gioco originale era del 1991) ed era già 3D quando altri sistemi non lo usavano o comunque non era così fluido come sul PC-98. In più c'era la musica FM come accompagnamento che lo rendeva superiore a qualunque altro gioco di corse automobilistiche.

Le porte da attraversare non sono obbligatorie, le potete pure saltare per godervi della massima velocità, ma dovete attraversarle se volete passare di livello. Il tutto va fatto entro il solito tempo limite. La guida non è facile perché bisogna centrare le porte e basta molto poco per scontrare una di queste ed essere respinti indietro, con perdita di velocità e di tempo prezioso.

Con una bella musica, grafica poligonale molto fluida è un gioco che vi raccomando.

Una corsa futuristica che usa una grafica 3D poligonale molto veloce e fluida rispetto alla concorrenza dell'epoca. Musica FM di buona qualità fa aumentare la voglia di ascoltarla mentre si guida.

E' un po' difficile gestire questa velocità, ma è l'unico modo per riuscire a centrare le porte perché se andate lenti fate molti incidenti che riducono il tempo per terminare la corsa. Che bello!!

Gold



1995, BIO 100%

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

SALA
GOGHI



Goal Goal Goal

Un gioco calcistico con una visuale isometrica che ricorda molto i giochi per Computer e Console della serie FIFA e PES con la palla attaccata ai piedi e il contatore della potenza del tiro.

E' una coppa mondiale con 28 squadre di cui dovete sceglierne una e affrontare il turno di qualificazione e poi le fasi finali. Sono tutte partite tipicamente Arcade in

cui c'è solo un tempo finito quale se vincete affrontate la seconda squadra, mentre se perdete o paregiate la partita avete perso. Potete continuare solamente inserendo crediti.

Giocabilità molto buona per il fatto che potete gestire l'intera partita con due tasti, uno per tirare e l'altro per passare ai compagni e se caricate il tiro alla massima potenza fate un super tiro, una specie di smart bomb del calcio che però può essere parato.

Malgrado il radar non indichi tutti i giocatori in campo, quando fate i passaggi questi sono assistiti e trovate sempre un compagno che riceve bene e poi potete anche andare in porta da soli e segnare.



1995, VISCO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9

COIN-OP



Ghost Pilots

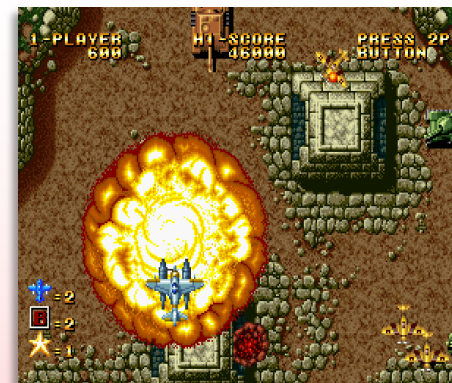
E' uno sparatutto a scorrimento verticale molto simile come scenario e ambientazione a *Flying Shark* in cui questa volta pilotate un idrovolante da combattimento in cui dovete eliminare la flotta aerea, terrestre e navale nemica avendo anche una potente Smart Bomb di cui potete scegliere il tipo prima di

iniziare a giocare.

Oltre agli aerei nemici normali ci sono delle squadriglie rosse che distrutte tutti vi danno i bonus fino ad arrivare allo sparo quadruplo che vi facilita le cose oppure ricevete una Smart Bomb (ne avete solo una a disposizione quando iniziate).

La Smart Bomb non è potente come quella di altri giochi e non distrugge tutto quello che c'è sullo schermo, ma solo il punto dove colpisce. Non siete immuni durante questa esplosione e potreste essere distrutti lo stesso. E' un gioco difficile come lo era quello citato prima.

Bella la grafica, le esplosioni che tengono conto se i nemici sono in aria, sul terreno o in acqua. Bella la musica di accompagnamento.



1991, SNK

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
Globale	8

GIUCHI

R E C E N T I



2 MB



AMIGA 1200

TANKX

EXTREME MULTIPLAYER COMBAT

Un gioco uscito recentemente, ma che è una riedizione dello stesso che lo rende decisamente migliore con un sistema di opzioni di personalizzazione che viene incontro a chiunque.

E' uno sparatutto multi direzionale e multi giocatore perché l'autore ha previsto fino a 7 giocatori contemporaneamente, ma potete modificare il numero di partecipanti. Il minimo è due giocatori che possono essere un umano e un computer. Sono previsti anche 7 carri armati controllati dalla IA. Una piccola curiosità è che il gioco è localizzato in due lingue, tra cui il Finlandese (finora non ho mai trovato un gioco per Amiga disponibile in questa lingua).

Oltre che scegliere il numero dei partecipanti li potete anche unire come Team, quindi crearne uno umano e l'altro gestito del computer, ma potete crearne anche uno misto.

In più potete modificare i parametri del gioco a livello generale come resistenza dei carri armati, la loro velocità, la velocità dei proiettili, il loro tipo, i danni, ecc.

TankX v1.1 (19.4.2024) --- Hippopotamus Design 1993-1996, 2023-2024

Menu up here

**TANKX**
EXTREME MULTIPLAYER COMBAT

Begin struggle	☐	Tank 1 Orange	Disabled	Joy 2
Redefine keys	☐	Tank 2 Aqua	Disabled	Joy 1
Default settings	☐	Tank 3 Brown	Disabled	Key 1
Instructions	☐	Tank 4 Purple	Disabled	Key 2
EXIT	☐	Tank 5 Blue	Disabled	Key 3
Field: Random field	☐	Tank 6 White	Disabled	Adpt 1
Music: off (10)	☐	Tank 7 Green	Disabled	Adpt 2
Durability.....4	☐	Bullet type.....1	☐	
Speed.....8	☐	Amount of bullets...5	☐	
Turning speed....26	☐	Bullet speed.....15	☐	
Size.....17	☐	Bullet distance.....8	☐	
Victory limit.....8	☐	Wall damage.....8	☐	

Ci sono vari tipi di scenario che sono casuali oppure potete sceglierne uno tra i 29 a disposizione, scegliere se abilitare la musica

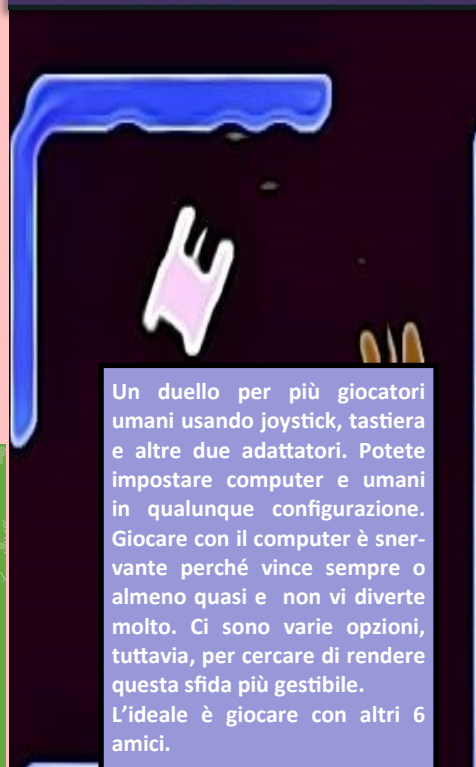
solo nella schermata delle opzioni, leggere le istruzioni, modificare i tasti per i giocatori con la tastiera. C'è una cosa sbagliata ed è che il controller joystick e tastiera sono stati associati a dei carri armati e non potete modificare questa associazione.

Quindi il carro armato Arancione e Acqua potete usare il joystick, mentre se volete usare la tastiera dovete usare il carro armato Marrone, Porpora e Blu. Avrebbe dovuto avere una maggior possibilità di associare il controller a qualunque carro armato, ma non è detto che in futuro venga implementato.

Il gioco è visto dall'alto con i carri armati che si inseguono per colpirvi all'interno di labirinti i cui muri sono letali al contatto, ma



hanno la caratteristica di far rimbalzare i proiettili che continuano a farlo fino a quando non colpiscono un bersaglio. Potete sparare solo 5 proiettili e non potete spararne altri fino a quando almeno uno di questi non colpisce un bersaglio che sia il nemico oppure voi stessi. Potreste far vincere l'avversario colpendovi da soli. Il computer è un baro e quindi il divertimento è sfidare uno o più amici.



Un duello per più giocatori umani usando joystick, tastiera e altre due adattatori. Potete impostare computer e umani in qualunque configurazione. Giocare con il computer è snerante perché vince sempre o almeno quasi e non vi diverte molto. Ci sono varie opzioni, tuttavia, per cercare di rendere questa sfida più gestibile. L'ideale è giocare con altri 6 amici.

Gold**2024, HIPPOPOTAMUS
DESIGN**

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



DELUXE HORSE RACING

I soldi non bastano mai e quindi quale migliore occasione per provare a vincere qualche cosa scommettendo sulle scorse dei cavalli. In questo specifico gioco, tuttavia, non sembra esserci un sistema di scommesse e infatti non lo è. Generalmente i videogiochi sulle corse dei cavalli sono associate alle scommesse virtuali, la simulazione di un sistema per vincere soldi,

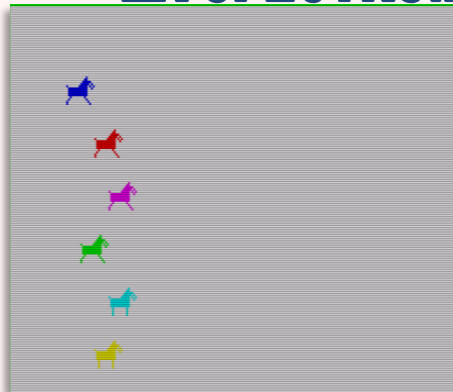
fare puntate e aspettare la fortuna.

In questa edizione per lo Spectrum è una corsa casuale in cui scegliete una di tre competizioni, scegliete il cavallo e guardate attraverso una grafica ben animata se avete avuto fortuna. Se il vostro cavallo arriva per primo avete vinto altrimenti niente.

Non ci sono premi, non c'è un campionato da fare. Semplice simulazione di una corsa gestita dal computer e voi avete poche interazioni da fare.

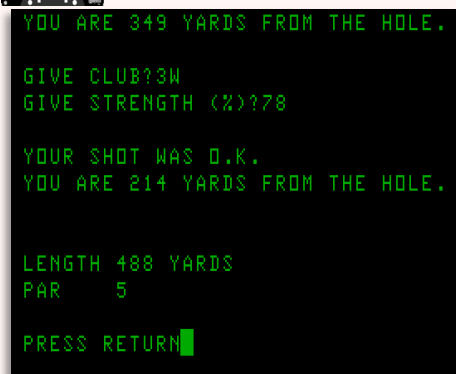


ZX SPECTRUM



2007, CSSCGC

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	5+



GOLF

Il gioco del golf ormai dovreste conoscere a memoria come funziona e quindi non ne parlo in questa breve recensione.

E' una versione per l'Atom con una grafica molto ridotta e caratterizzata dal fatto che fate ogni cosa dopo aver impostato la scelta del bastone e della potenza del tiro

con un parser testuale e poi sullo schermo vedete il risultato.

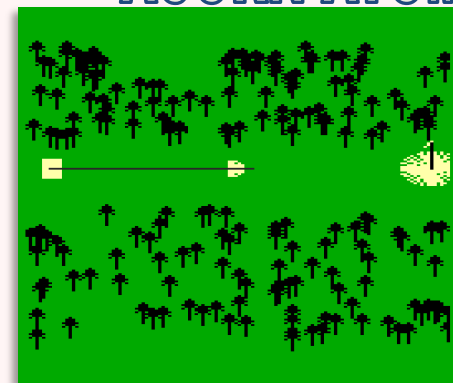
Potete scegliere tra quattro tipo di percorsi e poi provare a andare in buca non superando il PAR indicato.

L'unica difficoltà è conoscere il nome dei bastoni, ad esempio, "W" preceduto da un numero da 1 a 5 sono quelli di legno, "I" preceduto da un numero da 1 a 9 sono quelle di metallo. Quando siete nel "Green" dovete usare il Putter che è "P".

Quando usate il parser dovete usare una percentuale della forza del tiro che se troppo alta vi cambia direzione nell'avvicinamento alla buca. Se siete nel Green rischiate di oltrepassare la buca. Se la forza non è quella giusta rischiate di fare troppi tiri e superare il numero di PAR previsti.



ACORN ATOM



1983, MARK DATA

GRAFICA	5
SONORO	
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	7
GLOBALE	7

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



dei LETTORI

Una rubrica divertente, umoristica e demenziale che vi strapperà un sorriso.

Atari 2600 e Gatto

Cara Redazione,

Ho recentemente scoperto un vecchio Atari 2600 nel mio seminterrato. Ho cercato di giocare a Space Invaders, ma ogni volta che premo il pulsante di fuoco, il mio gatto inizia a miagolare e corre in cerchio. Ho provato a cambiare il gioco con Pac-Man, ma ora il mio frigorifero inizia a fare strani rumori e produce solo gelato alla vaniglia. Cosa sta succedendo? Il mio Atari è maledetto?

Con confusione,
Un Lettore Confuso

Caro Lettore,

Grazie per la tua lettera. Devo ammettere che è una delle più insolite che abbiamo mai ricevuto!

Non crediamo che il tuo Atari sia maledetto. È più probabile che il tuo gatto sia sensibile ai suoni prodotti dal tuo gioco e che il tuo frigorifero abbia bisogno di una manutenzione. Ti consigliamo di portare il tuo frigorifero da un tecnico e di provare a giocare con il volume più basso quando il tuo gatto è nelle vicinanze.

Per quanto riguarda il gelato alla vaniglia, beh, potrebbe essere un segno che dovresti provare un nuovo gusto! Ricorda, il retro gaming è tutto divertimento. Continua a giocare e a goderti i tuoi giochi Atari!

Cordiali saluti,
La Redazione

Mega Drive con poteri magici?

Cara Redazione,

Ho recentemente ritrovato il mio vecchio Mega Drive e ho deciso di giocare a Sonic. Tuttavia, ogni volta che Sonic perde una vita, il mio pesce rosso inizia a nuotare più velocemente. Inoltre, quando gioco a Streets of Rage, le mie piante sembrano crescere più velocemente. Il mio Mega Drive ha superpoteri o cosa?

Con divertimento,
Un Lettore Divertito

Caro Lettore,

Grazie per la tua lettera. Ci ha sicuramente fatto sorridere!

Non crediamo che il tuo Mega Drive abbia superpoteri. È più probabile che il tuo pesce rosso sia sensibile ai suoni o alle luci del gioco. Per quanto riguarda le tue piante, potrebbe essere una coincidenza, o forse trascorri così tanto tempo a giocare a Streets of Rage che non ti rendi conto di quanto tempo è passato!

Ricorda, il retro gaming dovrebbe essere un hobby divertente. Continua a goderti il tuo Mega Drive!

Cordiali saluti,
La Redazione



dei LETTORI

Il Cane parla con l'Amiga

Cara Redazione,

Ho ritrovato il mio vecchio computer Amiga nel garage, e ho deciso di accenderlo per ricordare i vecchi tempi. Tuttavia, ogni volta che lo accendo, le luci di casa iniziano a lampeggiare e la mia radio inizia a trasmettere messaggi in svedese. Ho anche notato che il mio cane sembra parlare con l'Amiga quando non guardo. Dovrei preoccuparmi?

Con preoccupazione,
Un Lettore preoccupato

Caro Lettore,

Non crediamo che il tuo Amiga sia posseduto o che il tuo cane stia cercando di comunicare con esso. È più probabile che il tuo Amiga stia causando qualche interferenza elettrica che sta influenzando le luci e la radio. Ti consigliamo di far controllare l'Amiga da un tecnico. Per quanto riguarda il tuo cane, potrebbe essere semplicemente incuriosito dal rumore o dalle luci dell'Amiga. Non crediamo che stia cercando di comunicare con il computer.

Cordiali saluti,
La Redazione

Turrican II

Cara Redazione,

Ho recentemente iniziato a giocare a Turrican 2 sul mio vecchio Amiga. Tuttavia, ho notato qualcosa di strano. Ogni volta che il mio personaggio perde una vita nel gioco, sembra che il mio orologio vada indietro di un minuto. E quando supero un livello, il mio orologio va avanti di un'ora. Il mio gioco è in grado di viaggiare nel tempo o cosa?

Con stupore,
Un Lettore Paradossale

—

Caro Lettore,

Grazie per la tua lettera. Devo ammettere che è una delle più insolite che abbiamo mai ricevuto!

Non crediamo che il tuo gioco Turrican 2 abbia la capacità di viaggiare nel tempo. È più probabile che ci sia un problema con il tuo orologio o che tu stia semplicemente perdendo la cognizione del tempo mentre giochi, cosa che può succedere quando si è completamente immersi in un gioco.

Ricorda, il retro gaming dovrebbe essere un hobby divertente. Continua a goderti Turrican 2!

Cordiali saluti,
La Redazione

La Traviata

Cara Redazione,

Ho recentemente acquistato un nuovo computer di ultima generazione. Tuttavia, ogni volta che lo accendo, il mio tostapane inizia a fare i popcorn e il mio frigorifero suona "La Traviata". Ho anche notato che quando eseguo un programma pesante, il mio aspirapolvere inizia a volare per la casa. Il mio computer ha qualche superpotere o cosa?

Con stupore,
Un Lettore Demenziale

Caro Lettore,

Non crediamo che il tuo computer abbia superpoteri. È più probabile che ci sia un problema con l'impianto elettrico della tua casa o che tu stia semplicemente sognando ad occhi aperti dopo aver giocato troppo a quel nuovo gioco di realtà virtuale!

Per quanto riguarda il tuo aspirapolvere volante, potrebbe essere il momento di dargli un nome e iniziare a considerarlo come un nuovo animale domestico. E per "La Traviata" che suona dal tuo frigorifero, beh, almeno hai un po' di musica mentre prepari la cena!

Ricorda, l'informatica dovrebbe essere un hobby divertente. Continua a goderti il tuo nuovo computer!

Cordiali saluti,
La Redazione





Si avvicina l'estate calda, il periodo per andare al mare e anche per praticare un'attività che è tra il divertimento, sport e anche una risorsa di sopravvivenza: la pesca.

Questo videogioco è solo per puro divertimento nel riuscire a catturare alcuni tipi di pesce usando una delle 750 esche a disposizione che sono tutte artificiali e in località che solitamente sono fiumi o laghi. La pesca in mare è molto diversa perché lì si usano esche vive come vermi oppure anche cozze o altri organismi molto apprezzati dai pesci perché è cibo che mangiano.

Nei laghi e fiumi il cibo non è sempre presente nell'acqua anche per la corrente e le temperature e quindi molto spesso i pesci mangiano degli insetti in superficie che si avvicinano per bere oppure altri piccoli pesci.

Le esche artificiali sono state create per ingannare il pesce a credere che c'è un cibo potenziale davanti a loro, ma deve essere

il pescatore a muovere la lenza, ossia il filo attaccato alla canna, in modo da ricreare il movimento del loro cibo e farglielo mangiare. E' una pesca diversa e richiede



un po' di strategia e tattica. Ci sono tante modalità di gioco dalla pesca libera, al torneo, alla versione Arcade e alla pesca a tempo. Ce ne è per tutti, ma poi la tecnica di pesca dipende da quanto avete imparato l'arte di catturare un pesce d'acqua dolce che è molto più aggressivo e forte di uno di quelli che vive in mare.

Quando avete trovato un luogo adatto alla pesca, scegliete la vostra esca tra i vari tipo e il colore (anche questo può incidere perché dovete ingannare il pesce) siete pronti a lanciare la lenza in acqua facendo un bel lancio lontano perché poi riavvolgendo la lenza date all'esca un movimento il più possibile realistico.

Una volta che il pesce ha abboccato dovete muovere la canna

per stancarlo, stare attenti a non spezzare la lenza e alla fine prenderlo con il retino (non ci sono mai riuscito).

Bello perché è molto realistico o almeno ricorda molto il pescare da una barca su un fiume. Dopo aver imparato a lanciare la lenza (non è molto intuitivo) dovete stancare il pesce e poi usare il retino per intrappolarlo. Quest'ultima parte è molto difficile perché sullo schermo appaiono le icone del pad e se il vostro controller non uno simile non ci riuscirete se non per pura fortuna.



2006, ACTIVISION

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5





Un altro gioco che è stato creato per rilassarvi dopo una stressante giornata di lavoro o di studio e che è un classico puzzle game.

E' un gioco per Console però è stato creato per essere giocato solo in un Coin-Op, ma dato che è per il CD32, la console per Amiga, ho deciso di recensirlo qui e non nella sezione che ho iniziato a dedicargli dallo scorso numero.

Essenzialmente è un clone di *Puzzle Bobble* in cui impersonate uno o due buffi personaggi che usano una specie di balestra per sparare delle caramelle rotonde di vari gusti (rappresentati dai colori) per rompere un muro formato dagli stessi oggetti.

Definirlo clone è troppo riduttivo perché questo genere di puzzle game sono più o meno tutti uguali, tuttavia, questo sembra migliore del titolo sopracitato.

Le caramelle o quello che sembrano tali sono molto carine perché sono delle emoji a tutti gli effetti, dato che alcune sembrano felici, altre triste e altre hanno

facce diverse.

Per pulire lo schermo dovete distruggere queste sfere e dovete creare delle combo almeno con tre delle stesso colore.

I livelli sono diversi non solo nella composizione del muro e della



difficoltà, ma anche perché in alcuni ci sono degli oggetti (anche questi con una faccia) che dovete liberare e una volta fatto passate di livello senza essere obbligati a pulire lo schermo.

In alcuni livelli ci sono dei bonus che se colpiti danno effetti diversi come una specie di Arkonoid in cui dovete cambiare tutte le sfere del colore di quella che avete nella balestra fino a quando non riuscite più a ribatterla; altri vi danno un missile per distruggere una parte di muro e altri divertenti bonus.

In alcuni livelli la caramella sulla balestra viene lanciata in automatico ad ogni secondo e voi dovete solo controllare la direzione senza avere il tempo di mirare. Ad ogni tot livelli c'è una sorpre-

sa diversa e questo vi dà la voglia di continuare per vedere che cosa si sono inventati.

Bellissima la grafica da Coin-Op, bella la musica (forse un po' meno il parlato associato a quando fate cadere delle caramelle) e ottima la giocabilità proprio per la sorpresa che vi riservano i vari livelli.

Clone di *Puzzle Bobble* direi proprio di no. E' vero che ci sono delle somiglianze a livello di grafica e sonoro.

Questo Candy Puzzle ha però molto di più dell'altro e una giocabilità ben diversa che forse anche più bella e intrigante.

Gold



1996, CD EXPRESS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a soft shadow. Surrounding it are several white keys, some of which are partially visible and slightly out of focus. These include a key with a right-pointing arrow, a key with a left-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the letters "ft". The lighting is soft, creating a clean and professional aesthetic.

Education

GRAMMATICA




Un educativo di grammatica di buon livello perché riguarda gli Antonimi, Sinonimi, Analogie delle parole. Come tutti gli educativi alla fine avete un gioco che dovrebbe mettere alla prova la lezione che avete imparato con i vari esercizi.

Il concetto alla base di questo educativo è una buona conoscenza della grammatica Inglese che già usa termini non molto usati nemmeno da loro e figuriamoci chi non conosce questa lingua.

Non ci sono esercizi interattivi, ma delle lezioni che vi mostrano come funziona questo tipo di grammatica. Osservare e memorizzare.

Ogni sezione ha tre livelli di difficoltà che riguarda i termini usati per la lezione.

Gli **Antonimi** sono parole contrarie l'una all'altra come potete vedere nella foto.

ANTONYMS

BEFORE	AFTER
DARK	LIGHT
HERE	THERE
LAST	FIRST
TOP	BOTTOM
IN	OUT
NEAR	FAR
NOW	THEN

PRESS SPACEBAR

I **Sinonimi** sono parole alternative dello stesso significato e per capirlo basta guardare la foto.

SYNONYMS

BUSY	OCCUPIED
CALM	QUIET
CAP	HAT
CENTRE	MIDDLE
CORRECT	ACCURATE
CRY	WEEP
CUT	TEAR
DEAR	BELOVED

PRESS SPACEBAR

Le **analogie** sono parole che sono in relazione l'una all'altra e anche per queste meglio guardare la foto che vi mostra bene il concetto.

ANALOGY

FATHER	SON
KING	PRINCE
QUEEN	PRINCESS
CAT	KITTEN
DOG	PUPPY
DUCK	DUCKLING
MAN	BABY
HEN	PULLET

PRESS SPACEBAR

Finito di imparare come funzionano gli Antonimi, i Sinonimi e le Analogie potete provare il gioco in cui dovete scegliere, tuttavia, una delle tre categorie e poi a tempo contro il computer o contro un amico dovete trovare la

parola giusta.

Il programma vi mostra la parola principale e voi, in base alla categoria che avete scelto dovete trovarla alla svelta prima del vostro avversario.

SYNONYMS

AID 0027 HELP

HARM

CHANCE

AROUND

GRATEFUL

ACCURATE

ALWAYS

WORLD

OVER

DAMAGE

Educativo molto interessante per trovare parole simili, parole in relazione l'una all'altra che forse non sapevate nemmeno associare.

I tre livelli di difficoltà vi fanno conoscere un po' tutte le parole più importanti del vocabolario in cui esiste un sinonimo, un antonimo o un'analogia.

Per sfidare un amico forse basta una lezione a livello facile. Per sfidare il computer ci vuole occhio e conoscenza della lingua e della grammatica. Ottimo educativo e ve lo consiglio soprattutto se avete un amico da sfidare.

An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a tablet being touched by a hand cursor. Below this is a laptop with an hourglass icon on its screen. To the right of the laptop is a 3.5-inch floppy disk and a crossed wrench and screwdriver. At the bottom right is a microphone. Various other icons include gears, a padlock, a power button, a plus sign in a circle, a minus sign in a circle, a camera, a USB cable, and a network cable. All these elements are interconnected by a network of white lines on a brown background.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



Due programmi multimediali per lo Spectrum: uno è un prodotto multimediale di ascolto di musica classica e l'altro, tutto in Italiano, è dedicato alla musica Lirica.

Il primo, **8-Bit Bach**, l'autore che è un grande appassionato di questo musicista ha deciso di farvelo ascoltare attraverso il chip sonoro dello Spectrum. Le musiche non le potete scegliere, ma ascoltarle tutte in sequenze una dopo l'altra come se foste ad un concerto.

Essendo su computer, l'autore avrebbe dovuto mettere una lista per scegliere quale ascoltare. Siete obbligati ad ascoltarle tutte per trovare quella che a voi piace di più.



Enciclopedia Bompiani Musica vuole farvi scoprire la Lirica Italiana in due argomenti: le prime musiche in Italia sul lato A e le primi all'Esterio sul lato B.

La cassetta è un po' complicata da usare e il programma vi spiega abbastanza bene come impostare il nastro manualmente per caricare i vari capitoli (in emulazione è più facile).

L'enciclopedia viene consultata bene con l'indicazione dei vari teatri dove veniva suonata la musica, il suo nome, gli interpreti più famosi, l'indicazione del libretto e dell'autore originale.

Per un amante della musica Liri-

ca è una buona fonte di informazioni e l'unica cosa negativa è la mancanza della possibilità di ascoltare le musiche che andate ad analizzare in questo minuzioso dettaglio.



Due eccellenti prodotti multimediali per un computer a 8-Bit limitato dal formato che limita un po' l'interazione e anche la mancanza di avere nell'enciclopedia le musiche delle opere Liriche che sono state incluse o almeno quelle più famose.

Usare la cassetta per una biblioteca musicale forse ne limita l'esplorabilità, ma le informazioni sono molto ben dettagliate.

Di 8-Bit Bach non faccio il Trailer perché è musica famosa e molto probabilmente creerebbe dei problemi.

Volume 10, Numero 6

Giugno 2024

REV'N'GE!

Top 3



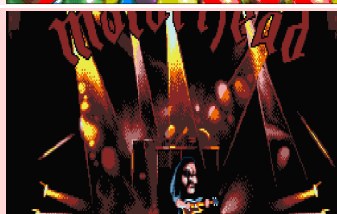
Chevy Chase



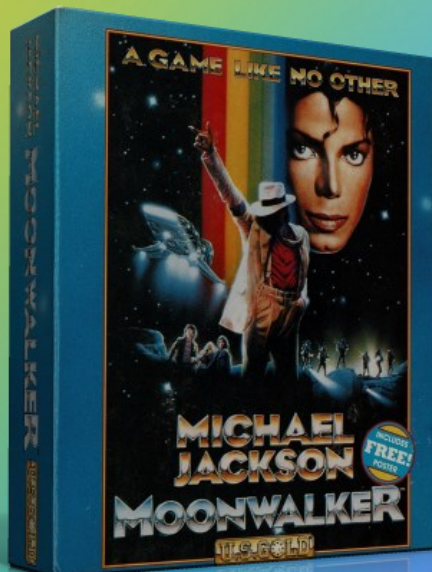
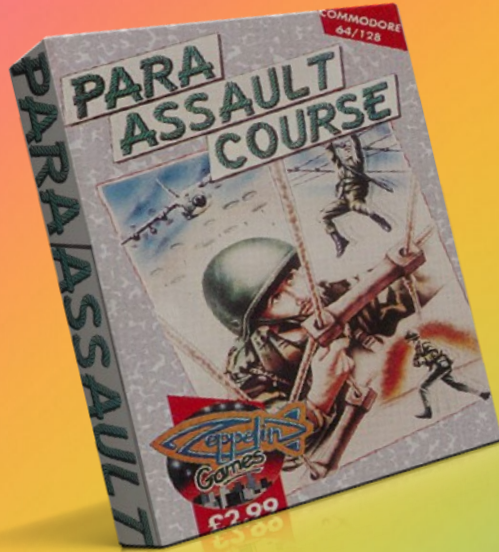
CANDY PUZZLE



Motorhead



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
PARADROID	COMMERCIALE	La versione economica del gioco chiamata "Heavy Metal Paradroid" ha una grafica più scura e una velocità maggiore
CHEVY CHASE	COMMERCIALE	Il nome dovrebbe essere un'abbreviazione del marchio Chevrolet anche se evoca, intenzionalmente, il commediante <i>Chevy Chase</i> .
MOONWALKER	COMMERCIALE	Nella scatola è indicato chiaramente che al suo interno c'era un Poster. In realtà fu stampato come parte posteriore della scatola insieme alle istruzioni.

COSA SUCCEDEVA NEL 2002?

DATA

EVENTI

2002

Il progetto Centibots, finanziato dalla Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), ha cercato di dimostrare che fino a 100 robot potrebbero sorvegliare un'area potenzialmente pericolosa, costruire una mappa in tempo reale e cercare oggetti di interesse.



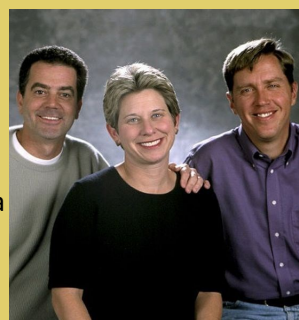
2002

Sviluppato dal governo giapponese per creare modelli climatici globali, l'Earth Simulator è un sistema massicciamente parallelo e basato su vettori che costa quasi 60 miliardi di yen (all'epoca circa 600 milioni di dollari). Per proteggerlo dai terremoti, l'edificio che lo ospita è stato costruito utilizzando un sistema di isolamento sismico che utilizzava supporti in gomma. Il simulatore terrestre è stato classificato come il supercomputer più veloce del mondo dal 2002 al 2004.



2002

Lasciando la Palm Inc., Ed Colligan, Donna Dubinsky e Jeff Hawkins fondarono Handspring. Dopo aver ritirato la serie iniziale di PDA Visor, Handspring ha introdotto la linea di smartphone Treo, progettata con tastiere, fotocamere e sistema operativo Palm integrati. Il Treo vendette bene e la linea continuò fino a quando Handspring fu acquistato da Palm nel 2003.



2002

Viene introdotto Roomba di iRobot. Utilizzando un algoritmo di pulizia, l'aspirapolvere robotico autonomo potrebbe pulire una stanza rilevando ed evitando gli ostacoli. La ricerca si è concentrata sull'utilizzo del comportamento riflesso simile a quello degli insetti invece che di un "cervello" centrale per creare progetti mirati.



RECENSIONI #159

Para Assault Course (1989, Commodore 64)
Paradroid (1985, Commodore 64)
Chevy Chase (1991, Amstrad CPC)
Fighting Wolf AT (1990, MSX2)
Pyramid Quest (2005, MSX)
Adventure (????, Vic-20)
Moonwalker (1989, Amiga)
Motorhead (1992, Atari ST)
Rolling 95 (1995, PC-9801)
Goal Goal Goal (1991, Visco)
Ghost Pilots (1990, SNK)
Tank X (2024, Amiga 1200)
Deluxe Horse Racing Simulator (2007, ZX Spectrum)
Golf (198?, Acon Atom)
Rapala Trophies (2006, PSP)
Candy Puzzle (1996, CD32)
Doublejaw (1985, MSX)
8-Bit Bach (2013, Neil Persons)
Enciclopedia Bompiani Musica (1984, Gruppo Editoriale Fabio Bompiani Sonzogno ETAS)

LE ALTRE VERSIONI

PARA ASSAULT COURSE:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (1988, Zeppelin Games)

PARADROID:

Wii (2008, Commodore Gaming)
iPhone, iPad (2011, Elite Systems)

CHEVY CHASE:

Commodore 64, ZX Spectrum (1991, Hi-Tec)

MOONWALKER:

DOS, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC (1989, U.S. Gold)

MOTORHEAD:

Amiga (1992, Virgin Games)

GOAL GOAL GOAL:

Neo Geo CD (1995, SNK)

GHOST PILOTS:

Neo Geo (1991, SNK)
Neo Geo CD (1995, SNK)
Xbox, Nintendo Switch, Windows Apps (2018, HAMSTER Corporation)
Antstream (2019, SNK)
Windows (2024, SNK)

RAPALA TROPHIES:

Windows, Playstation 2, Game Boy Advance (2004, Activision Value Publishing)
Xbox (2004, Microsoft)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Time Table History: Science and Innovation (113)

World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

King & Balloon



Commodore
AMIGA

GPI

namco